

RECURSOS MATERIALES

PRIMARIA

EQUIPO DE ATENCIÓN AL ALUMNADO CON ALTAS CAPACIDADES INTELLECTUALES
CASTILLA Y LEÓN

Autores

Gallego Gutiérrez Inmaculada

Morales Campo M^a Juana

Rey Lobato Alicia

DESARROLLO COGNITIVO

Aprendo a pensar desarrollando mi inteligencia. Yuste Hernanz, C. y Franco Rodríguez, J. *Editorial* I.C.C.E.

Desarrollo Cognitivo General (atención perceptiva, razonamiento lógico, resolución de problemas,...)

APDI 1 y 2: *Edad:* 6-7 años (Primer Ciclo de Primaria).

APDI 3 y 4: *Edad:* 8-9 años (Segundo Ciclo de Primaria).

APDI 5 y 6: *Edad:* 10- 12 años (Tercer Ciclo de Primaria)

Progresint. Programas para la estimulación de las habilidades de la inteligencia. Ayala Flores, C. y Yuste Herranz, C. *Editorial:* Madrid, CEPE
Edad: Nivel 1: Infantil Nivel 2 (1º, 2º y 3º E. Primaria) y Nivel 3 (4º, 5º y 6º E. Primaria).

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Cuadernos:	Cuadernos:	Cuadernos:
Nº 3: “Relaciones, clasificaciones y series”	Nº 8: “Fundamentos del Razonamiento”	Nº 15: “Fundamentos del Razonamiento”
Nº 6: “Pensamiento creativo”	Nº 9: “Comprensión del lenguaje”	Nº 16: “Comprensión del lenguaje”
	Nº 10: “Estrategias de Cálculo y Problemas Numérico-verbales”	Nº 17: “Estrategias de Cálculo y Problemas Numérico-verbales”
	Nº 11: “Pensamiento Creativo”	Nº 18: “Pensamiento Creativo”
	Nº 13: “Atención – observación”	Nº 22: “Memoria y Estrategias de Aprendizaje”

Cuadernillos para desarrollar las competencias básicas. (De 1º a 6º de E. Primaria.) AAVV. *Editorial:* SM.

Cuadernos de entrenamiento cognitivo creativo (1º a 6º de Educación Primaria) Regadera, A y Sánchez, J.L. Colección Talentos en Acción. *Editorial:* Brief.

Razonamiento Lógico, Verbal, Matemático, Atención, Creatividad y Habilidades Sociales.

La Aventura de Aprender a Pensar y a Resolver Problemas 1 (2001). (Tercer Ciclo de Primaria) Pérez, L., Bados, A. y Beltrán, J. *Editorial:* Síntesis.

Programa para el desarrollo de estrategias básicas de pensamiento, necesarias para la resolución de problemas

Proyecto de la Activación de la Inteligencia (1º a 6º de primaria). Baqués M. (2002). Ediciones SM. Madrid.

Cerebro en marcha. Angels Navarro. SM (5º y 6º de E. Primaria)
El libro de la memoria. Ejercita tu mente
Ingenio en la escuela. Anaya

Filosofía para niños. Lipman, M. E. De la Torre

Colección: Proyecto didáctico Quirón

En busca del sentido. Se pretende que la lectura conduzca al diálogo, éste a la escritura, y todos ellos a una reflexión en la que el niño va descubriendo el mundo que lo rodea.

PIXIE. Se pretende estimular la curiosidad innata de los niños, haciéndoles ver que toda respuesta es tanto más valiosa e interesante cuantas más nuevas preguntas suscita. (8 a 11 años).

El descubrimiento de Harri. Proporciona instrumentos de razonamiento básicos y técnicas de pensamiento crítico y de lógica formal e informal que el niño podrá aplicar después en otras áreas como matemáticas, ciencias sociales o lenguaje. (11 a 14 años).

Proyecto De activación de las inteligencias. (Desde 1º hasta 4º E. Primaria)
Baques, M. Ed. SM

http://picasaweb.google.com/sedecrem2/PAI4?feat=content_notification#5426610547980734722

Página donde viene un ejemplo del programa de activación de la inteligencia

FARO. Aprendizaje Inteligente y Creativo en la Escuela. (1º a 6º) Yuste, C.
Editorial EOS.

Razonamiento lógico, habilidades perceptivas, memoria...

Juegos para pensar (9-10 años) De Puig, Irene. Edit. Octaedro

Vitaminas para el cerebro 1. (3º-4º E. Primaria) VV.AA. Ed. La Galera
Juegos de lógica e ingenio.

Problemas de ingenio para Primaria. Capo Dolz, M. Editorial CCS

Desarrollo del pensamiento lógico y matemático: puzzles geométricos, problemas con palillos y monedas, algún solitario, dibujos escondidos, figuras de trazo continuo, alguna ilusión óptica, sucesiones numéricas, balanzas y pesos, problemas numéricos, relojes, alguna paradoja, números perfectos, deficientes, abundantes y unos cuantos problemas de pensamiento lateral.

El gran libro de juegos para la mente. Moscovichi, I. Ed. Troquet

Este libro está dirigido a personas de todas las edades, ya que cada juego propone distintos niveles de dificultad. Está compuesto tanto de acertijos originales como de adaptaciones de los clásicos.

Colección In-Genio Isabel Torres Moliner. Nivel: 2º y 3er Ciclo de E. Primaria

Su objetivo es el desarrollo de la agilidad mental a través de una serie de interesantes juegos de ingenio. Permitiendo la mejora de habilidades como la lógica matemática, la atención, la memoria o la visión espacial.

Calculo (A partir de 10 años) Desarrollo del razonamiento, de manera lúdica, despertando la curiosidad y fomentando el ingenio de los alumnos.

Espacio Espacial (A partir de 10 años) Desarrollo del razonamiento espacial, es decir ver como se orientan las cosas en el espacio. (Juegos de palillos)

Dominó, dominó (A partir de 8 años)

CORAL. Programa para enseñar a pensar. Guía didáctica María del Rosario Cerrillo Martín. Editorial CEPE

Programa para Enseñar a Pensar diseñado para desarrollar capacidades y valores. Adecuado para facilitar la adquisición de las competencias básicas "Aprender a aprender" y "Autonomía e iniciativa personal".

Consta de:

Una Guía Didáctica (que incluye los solucionarios)

Cuatro libros: Coral 1 (primer ciclo de E. Primaria), Coral 2 (segundo ciclo de E. Primaria), Coral 3 (tercer ciclo de E. Primaria), Coral 4 (primeros cursos de ESO, 12-14 años)

Programa de Desarrollo de la Inteligencia Antonio Vallés Arándiga (1º a 6º E. Primaria) Ed. Marfil

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD (FIGURATIVA Y VERBAL)

¿Y Tú Qué Pintas? Catlow, N. Ediciones: SM. (A partir de 5 años)

Ejercicios de creatividad y desarrollo del Pensamiento Divergente, mediante la realización de dibujos que plantean situaciones inacabadas: más de 100 imágenes que invitan a pensar, reflexionar e imaginar, sin olvidar el humor. (4 volúmenes)

Garabatos. ¡Un libro para dibujar, pintar y crear! (2007). Gomi, Taro Editorial: Coco Books, S.L. (Barcelona). (A partir de 5-6 años)

Ejercicios de creatividad, completando unos dibujos inacabados o coloreando algunos elementos.

PREPEDI I y II. Programa de Enriquecimiento Extracurricular de Canarias (A partir de 9 años). Ediciones: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias.

Actividades para estimular el pensamiento divergente en el alumnado de Educación Primaria.

MARK. Proyecto de Enriquecimiento Pensamiento Divergente. (Infantil y Primaria) Grupo de Investigación de Altas Habilidades de la Facultad de Educación. Universidad de Murcia.

Cada cuadro con su cuento. El mundo de la pintura. Brotons, Juan Ramón. Editorial Anaya.

A través del libro los alumnos hacen un recorrido a lo largo de diferentes cuadros que forman parte de la historia de la pintura, pasando por artistas como Leonardo da Vinci, Van Gogh, Kandinsky, Dalí o Picasso, con los que descubrirán el arte. Además, cuentos para leer, curiosidades para descubrir y propuestas para ponerles a prueba y desarrollar su creatividad.

Como escribir cuentos. (2003). Díez Barrio, Germán (A partir de los 10 años) Colección: Palabra y Comunicación. Editorial: CSS.

Propuestas innovadoras y materiales narrativos originales que facilitarán el proceso del aprendizaje con inquietudes creativas y ayudará al profesorado a iniciar en sus aulas la creación literaria.

Taller de cuentacuentos. (2003). (A partir de 10 años) Casado, A. Díez, G. Colección: Palabra y Comunicación. *Editorial:* CCS.

Actividades para talleres de cuentacuentos. Con ellas se aprende a crear y recrear los cuentos.

Taller de lenguaje-1 (3 a 12 años) **Taller de Lenguaje-2.** (De 10 a 16 años) Mabel Condemarin, Alejandra Medina, Viviana Galdames. *Editorial:* CEPE

Un programa integrado de desarrollo de las competencias lingüísticas y comunicativas.

Taller de cuentos. (Para 8 años y 10 años y la mayoría a partir de los 12 años) Castroblanco, M. Manual de juegos para la creación literaria. *Editorial:* Popular

Taller de narraciones. Mitos, leyendas y poemas. Gómez Palacios, J.J. Materiales para educadores. *Editorial:* CCS. (A partir de los 10 años)

Narraciones para desarrollar la inteligencia y facilitar la educación en valores. Ideas prácticas para inventar historias.

Jugar con las palabras. Mercedes Figuerola (A partir de los 7-8 años) *Editorial:* Espasa.

Crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, dibujos con truco

Este libro lo escribes Tú. Ben Kemoun, H. *Edad:* a partir de los 8 años. *Editorial:* SM.

Un escenario poblado de personajes, con distintas situaciones que ocurren a lo largo de un día. Describir aventuras y desventuras.

Taller de lectura. Carmen Gil. Editorial CCS. Colección talleres

Actividades y materiales para desarrollar talleres prácticos en el ámbito de la escuela o en el tiempo libre.

¡A JUGAR CON LOS POEMAS! 52 actividades para talleres de poesía infantil agrupados en tres capítulos: 1. Poesía oral y folclore. 2. Juegos con poemas. 3. Un cuento en verso: La Bruja Pimienta

LEER, CONTAR Y JUGAR 59 actividades para talleres de animación a la lectura, desarrolladas sobre cuentos originales de la autora.

Taller de escritura creativa. I y II. Mar Cantero Sánchez. Editorial CCS. Colección taller de escritura.

I. EI VIAJE DE LAS PALABRAS. Parte de la idea de la escritura como viaje y está dedicado a todos aquellos que quieren iniciarse en ella. Al mismo tiempo, está dirigido a los que desean impartir su propio taller literario y necesitan un texto como guía. Cada uno de los temas de los que consta, tiene incluidas las prácticas y ejercicios, junto a la teoría y las explicaciones necesarias para realizarlos.

II. LAS PALABRAS VIAJERAS. Este libro está dirigido a los que se inician en la escritura y también a los que ya han avanzado anteriormente en este maravilloso viaje. Para todos ellos, en el libro aparecen técnicas sencillas que desarrollan la habilidad literaria y creativa.

Juan Ramón Jiménez en la escuela. María Domínguez Editorial CCS (Actividades para Primaria y Primer Ciclo de Secundaria)

Actividades dirigidas a jugar con su palabra y su poesía.

De la letra al texto. Taller de escritura. José Calero Heras. Colección Cuadernos. Editorial Octaedro.

Es una colección de propuestas de escritura creativa que se pueden adaptar para cualquier nivel educativo. Son actividades muy originales y divertidas. La selección de los textos de autores que han jugado con las palabras es magnífica.

Como ambientar un cuento a una novela. Vitagliano, Miguel A. Editorial Alba

Técnicas y recursos para escribir ficciones creíbles.

Progresint 18. Pensamiento creativo. Carlos Yuste, Juan Miguel Sánchez Quirós.
Editorial CEPE

Cuaderno para trabajar con niños de primaria el pensamiento creativo.

Atmósferas creativas. Julián Betancourt. Ed. Manual Moderno (Primaria)

1- JUEGA, PIENSA Y CREA

En esta ocasión los autores presentan más de 300 dinámicas que el profesional de la enseñanza-aprendizaje puede emplear con sus grupos de trabajo.

2. ROMPIENDO CANDADOS MENTALES.

500 juegos, el lector encontrará en este libro las herramientas necesarias para dejar atrás esos candados y poder transmitir a los niños seguridad, tranquilidad, conocimiento y diversión.

PROCREA-1 José J. Carrión Martínez, Miriam Carretero Parra. Editorial: PromoLibro
(De 6 a 12 años)

Cuaderno de actividades para estimular el desarrollo del pensamiento creativo.

El gran libro de los juegos de creatividad. Robert Epstein. Ediciones Oniro S.A.

Actividades rápidas y divertidas para estimular la inventiva.

La actitud creativa: ejercicios para trabajar en grupo la creatividad. Lamata Cotanda, Rafael. Editorial Narcea.

Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la mente. Bono, Edward de. Editorial PAIDOS IBERICA

101 Métodos para generar ideas: cómo estimular la creatividad, 3ª edición.
Foster, P.R. Ediciones Deusto S.A.

Potencie su talento creativo. Guía práctica para descubrir y desarrollar sus propias capacidades. Allen, Robert. Parramón Ediciones, S.A.

Programa Juego. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6-8, 8-10, 10-12 años. Maite Garaigordobil Landazábal. Ed. Pirámide

Juegos de creatividad, que a través de interacciones cooperativas incorporan juegos de creatividad verbal, dramática, gráfico-figurativa y plástico-constructiva.

El Viaje fantástico de DALI. Estebe, Carlos. Ed. Molino (De 8 a 11 años)

Se les invita a acompañar a Salvador Dalí y Gala en un viaje donde descubrirán como la creatividad y la imaginación ayuda a alcanzar la eterna juventud.

El mundo mágico de Gaudí. Estebe, Carlos. Ed. Molino (De 8 a 11 años)

Un recorrido por los edificios de Gaudí nos transporta a un mundo mágico lleno de criaturas fantásticas, tan imaginativas como su obra.

Andy Warhol ¡Mira que artista! Patricia Geis. Ed. Combel (A partir de 7 años)

Una colección de libros que combinan historia del arte con imágenes espectaculares y divertidas actividades para descubrir las obras y los artistas más reconocidos en todos los tiempos, en este libro en concreto la obra del artista Andy Warhol.

Imagina. Norman Mesenger Ed. SM (Desde 6 años)

Un libro inspirador, misterioso y muy entretenido que consigue que con un poco de imaginación el mundo se convierta en un lugar completamente distinto.

Imagina es un álbum donde se encontrarán paisajes y objetos como: árboles sin tronco, bosques de gigantes durmientes, pueblos sorprendentes, sillas sin patas. Con un texto mínimo y unas ilustraciones luminosas, Norman Messenger propone un divertido paseo sin límites a través del mundo de la imaginación.

Mi primera historia del arte. Beatrice Fontanel, Ed. CESMA (de 6 a 18 años)

En este libro se da un paseo por la historia del arte, un trayecto a lo largo del cual se pueden resolver algunas preguntas sencillas y proponer otras más complicadas: ¿Cómo nacieron las primeras obras de arte? ¿Por qué los egipcios representaban a sus modelos de perfil? ¿Qué hacía a Giotto, Miguel Ángel o Picasso unos genios? ¿Sobre qué materiales trabajan los artistas, y cuándo comenzaron a pintar en lienzos? ¿Qué relación hay entre la vida cotidiana y el arte de cada época? ¿Qué significa el arte contemporáneo?...

Quiero pintarte. VV.AA. SM (Primaria)

Gramática de la fantasía. Gianni Rodari. Colección Nuevos Caminos
Ediciones Colihue/Biblioser

Introducción del arte de contar historias. Ayudar a los niños a inventarse historias, desarrollando la escritura espontánea. Servirá de instrumento para incrementar la imaginación, desde una propuesta práctica y reflexiva, convirtiéndose además, en un valioso material a tener en cuenta a la hora de promover espacios de acercamiento a la lectura.

Jugando con las palabras. Taller de libros interactivos Emilia Soriano Ovejero / Rosendo LLádser LLádser . Editorial AKAL (2º y 3º de E. Primaria)

A través de estas actividades se trabaja, la composición en sílabas, finalidad de los adjetivos, principales reglas ortográficas...

ÁREA DE MATEMÁTICAS

Colección “Matemáticas distraídas”. Pedro de Santos Juanes Muñoz. Editorial: ICCE (Desde 1º a 6º de Primaria) Un cuaderno de actividades para cada curso.

MATEMÁTICAS. Delgado San Miguel, Miguel. Editorial MASPE.

A través los ejercicios que recogen los diferentes cuadernos, los alumnos van adquiriendo conceptos matemáticos a través de juegos y problemas de ingenio.

MATEMÁTICAS. Torre de Papel. (A partir de 11 años) Norma Muñoz Ledo. Grupo editorial NORMA.

A través de una historia narrativa de aventuras como hilo conductor se trabajan conceptos matemáticos, problemas de ingenio...

Cuadernos CRACMAT Alta capacidad intelectual Torres Moliner, Isabel
Razonamiento matemático *Editorial:* Popular.

Desarrollo de la capacidad espacial, relacionar elementos, asociar y diferenciar términos, interiorizar algoritmos, potenciar el razonamiento y búsqueda de soluciones. Se conjuga lo lúdico con lo académico, el trabajo con la creatividad, el pensamiento con el ingenio. Su objetivo final es preparar inteligencias capaces de respuesta y solución.

Nº uno. (A partir de 8 años). Buscar hasta dar con la solución adecuada que no siempre es la primera, saber esperar, ir por otros caminos y llegar al final es lo que pretende este cuaderno. Descubrir genios, despertar ingenios.

Nº dos. (A partir de 11 años, 10 con alta capacidad). Desarrollo de la atención: series, relaciones y equivalencias, matemática recreativa, capacidad espacial, relacionar elementos para sacar conclusiones

PROBLEMATAS. Colección de problemas matemáticos para todas las edades. Segarra, Lluís. Editorial GRAÓ

El libro se divide en cinco grandes apartados según la temática de los problemas:

- Problemillas: indicados para EI y 1º y 2º de EP
- 100 enigmas: de 3º de EP a 4º de ESO
- Problemas de geometría: de 5º de EP a 4º de ESO
- Lógica: de 5º de EP a 4º de ESO
- Problemas clásicos: de 5º de EP a 4º de ESO, (excepto uno de 3º-4º de EP)

100 Enigmas matemáticos. Berrondo-Agrel, Marie. Ediciones: Ceac. (De 6 a 8 años, 8 a 10 años, 10 a 12 años)

El libro de las matemáticas del Ogro Feroz (2 volúmenes). Gregory Oster. Ediciones: Oniro. (A partir de 8 años.)

Recogen problemas de matemáticas

Colecciones de la Editorial Nivola

→ **Colección Junior.** *Edad:* a partir de los 7 años.

Estos libros tienen como objetivo estimular a los jóvenes lectores, a través de la ficción y así acercarlos al mundo real de las ciencias y las matemáticas. La colección contempla **Cuenta....** que son cuentos relacionados con las matemáticas y **Mateaventuras, Juegos** con actividades sobre las matemáticas.

¡Ojalá no hubiera números! Esteban Serrano Marugán. (De 8 a 15)

NUMERIVERSO. Las sumas que vinieron del espacio. (de 5 a 7) **El dragón que no sabía ni sumar ni restar.** (de 6-8) David Blanco Laserna.

En busca de la tabla de multiplicar perdida. David Blanco Laserna (de 7 a 9)

Multiplicaciones a toda máquina. David Blanco Laserna (de 8 a 10)

→ **Colección Violeta.** A partir de 10-11 años.

Libros con juegos y pasatiempos matemáticos, geometría, concursos, cuentos con problemas.

El país de las mates. Capo Dolz, Miguel. Editorial: Rompecabezas. (A partir de 10 años)

Estos libros proponen tareas para mantener la mente en forma, entrenándola matemáticamente todos los días.

- **Un problema para cada día del... invierno.**
- **100 problemas de ingenio**
- **¡Disfruta con las mates!**

Así se aprenden las tablas de multiplicar. Obrero tejero, Susana. Editorial Rompecabezas. (A partir de 7 años).

Facilita que el aprendizaje de cada tabla de multiplicar se convierta en una aventura muy divertida, y a su vez ello le convierta en un experto en matemáticas

Aventuras en el castillo de los números. Rafael Ortega de la Cruz. Editorial Nivola (A partir de 7 años)

El misterio de los 3 encantadores. Blanco Laserna, David. Editorial Nivola (De 10 a 13 años)

Ernesto el aprendiz de matemago. Muñoz Santoja, José. Editorial Nivola

El rostro humano de las matemáticas. Varios autores. Editorial Nivola (A partir de tercer ciclo)

En este libro se recogen 30 caricaturas de matemáticos ilustres, 5 de ellas de mujeres matemáticas y otras 5 de matemáticos españoles, cada una de ellas acompañada de una breve biografía del matemático en cuestión

TeatroMático. Roldán Castro, Ismael. Editorial Nivola (A partir de 11)

La maga matemática. Soriano Ovejero, Emilia (3º a 6º de Primaria)

Quieres jugar con las matemáticas. Gilles Dowek. Editorial Akal (A partir de 5º EP)

¿Quieres jugar con las matemáticas? ¿Puede Pitágoras ayudar a un marinero a orientarse en el mar? ¿Sabrías calcular cuántos minutos se desfasa la marea cada día? ¿En qué interviene el cuadrado de la hipotenusa para elaborar una naranjada digna de tal nombre?

Jugar con números. Figuerola, M. Alonso, J.R. Editorial Espasa

Problemas, cuentas, adivinanzas, dibujos con truco y muchos más juegos.

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO

COLECCIONES EDITORIAL ONIRO

→ Colección **“El Juego de la Ciencia”**. (A partir de 10 años). Autores varios. Editorial: Oniro. Barcelona.

Experimentos sencillos sobre ilusiones ópticas. Dispezio, Michel A. Enseña a los niños a comprender diversos conceptos relativos a las imágenes visuales, así como a experimentar con la proyección de haces luminosos, la percepción del color, las imágenes tridimensionales, las ilusiones de movimiento y de profundidad, las distorsiones de longitud y tamaño...

El clima de nuestros antepasados a los niños de hoy. Dubrulle Beréngère ¿Por qué, en dirección al ecuador, hace más calor que en otros lugares? ¿Por qué nieva muy pocas veces en París? ¿Por qué cambia el clima? ¿Cómo podemos prever el clima? ¿Podemos morir debido al calentamiento de la Tierra? ¿Listos para emprender un viaje por la historia del clima? Embarquemos a bordo del Cronotrón con Eloísa, Zohra y su extraño amigo Chone...

Descubre las plantas. Suzuki, David. Enseña a los niños a preparar pétalos de flores caramelizados, a elaborar su propio papel, a cultivar una raíz suculenta, a prensar hojas, a cultivar un jardín en una botella, a secar flores, a hacer diseños decorativos con frutas, a leer la historia de un árbol en un tocón seco..

Manual del inventor. Kassinger Ruth. (A partir de 10 años) Dirigido a comprender el funcionamiento de algunos aparatos fascinantes y también a construir muchos de ellos con materiales sencillos y sin salir de casa: un paracaídas, un periscopio, una clepsidra (que es un reloj que funciona con agua), un sismógrafo, un calentador de agua que aprovecha la energía solar... y muchas cosas más.

→ Colección **“Querido Mundo”**. Autores varios. Editorial: Oniro. Barcelona (A partir de 8-10 años). Consta de 23 libros.

La energía a tu alcance. El agua a tu alcance. Los volcanes a tu alcance. La ecología a tu alcance. La geología a tu alcance. François, Michel.

El desarrollo sostenible: a tu alcance. Stern, Catherine.

El sol a tu alcance. Mira Pons, Michélé
Conoce todos los detalles del céntrico astro solar de nuestro sistema.

El bosque a tu alcance. La vida a tu alcance. El clima a tu alcance. Jean-Benoit Durand y Georges Feterman. Descubre el ciclo de vida del bosque

La alimentación a tu alcance. El cielo a tu alcance Michèle Mira Pons. A partir de 7 años

La arqueología a tu alcance. Raphaël de Filippo.
Una fascinante y didáctica introducción a la arqueología.

La buena educación a tu alcance. Sylvie Girardet

La casa a tu alcance. Olivier Mignon. ¿Por qué las casas no son iguales? Descubre cómo se construyen, qué función tienen y las distintas casas que existen ¿Cómo se construye? ¿Cómo serán las casas del futuro? Un libro para descubrir a los habitantes del mundo... ¡sin moverse de casa!

La ciudad a tu alcance. Michele le Douc, Natalie Tordjman. ¿Por que hay ciudades? Descubre que es una ciudad y cómo viven sus habitantes

La salud a tu alcance. Un libro para los más pequeños que ayuda a comprender los secretos del funcionamiento del cuerpo humano.

La prensa a tu alcance. Sophie Lamoureux.

La prudencia a tu alcance. Sylvie Girardot. Poco a poco con este divertido libro aprenderás a ser un auténtico prudente

Un jardín para comer. Natalie Tordjman. Un libro para sembrar y cosechar. Un libro para descubrir y saborear. Si eres un amante de la comida con este divertido libro podrás encontrar la dieta más equilibrada.

→ **Fábulas de Grecia.** Irigoyen, Ramón. (A partir de 9 años)

Divertida versión de las fábulas que en su día escribiera el griego Esopo y que más tarde inspiraron a grandes fabulistas como la Fontaine y Samaniego.

→ **Aprende a escribir jeroglíficos.** Mcdonald, Ángela. (De 9 a 12 años)

Describe cómo los egipcios componían nombres para todos los elementos del mundo que les rodeaban, enseñando (con unas prácticas y sencillas instrucciones) a construir desde apelativos o saludos, hasta quejas e insultos, todo ello por supuesto con jeroglíficos, para que puedan emplearlos bien sobre sí mismos, bien sobre sus amigos, sus mascotas, o incluso su propia casa; indica paso a paso cómo dibujar algunos de los signos más complejos, o incluso si se prefiere permite copiar o calcar los signos del libro.

→ **El gran libro de los Cómo.** Martine Laffon, Hortense De Chabaneix (A partir de 8 años)

Ofrece un montón de respuestas a preguntas serias o desenfadadas, científicas o sobre la vida cotidiana. Las autoras nos hablan de los animales; los sentimientos, la convivencia, las artes y las técnicas con un lenguaje divertido pero muy preciso. ¿Cómo puede un barco flotar en el mar? ¿Cómo debo responder a la violencia? ¿Cómo se originaron los fuegos artificiales? ¿Ve un pintor las cosas como las vemos nosotros? ¿Cómo se pueden abrir túneles bajo el agua? ¿Cómo nos ven los pájaros desde el cielo? ¿Se puede predecir el futuro?

→ **El gran libro de los Porqués.** Martine Laffon, Hortense De Chabaneix (A partir de 8 años)

¿Por qué hay enfermedades? ¿Cómo puede volar un avión? ¿Por qué el cielo es azul? ¿Qué es el infinito? ¿Por qué hay ricos y pobres? ¿Cómo puedo saber qué quiero ser de mayor? ¿Por qué no tenemos todos la piel del mismo color? ¿Por qué a veces mentimos?

Colección Biblioteca del saber.

→ **Mika en la antigua Grecia.** Francésc Miralles. (Infantil y Juvenil)

Para aprender historia de una forma divertida. Con aventuras, misterio e información de nuestra mikapedía", los viajes de Mika a través de la historia descubren todos los secretos de las civilizaciones antiguas: Egipto de los faraones, la antigua Grecia, donde descubrirá todos los secretos de la cuna de nuestra civilización.

→ **Pequeño diccionario de los descubrimientos.** Brigitte Coppin.

Conoce las distintas épocas históricas y sus descubrimientos más importantes. Las páginas de este libro invitan a conocer a los descubridores de América, y también los instrumentos, los mapas y los barcos que les permitieron realizar estos viajes.

→ **Pequeño diccionario de los griegos.** Viviane Koenig

Nos cuenta la fascinante historia del florecimiento de la Grecia antigua. Este diccionario aborda todos los aspectos importantes de la civilización griega.

→ **Café Andrómeda.** Sylvia Englert. (A partir de 12 años)

Un apasionante aventura de ciencia-ficción donde la historia y el conocimiento científico son igual de importantes." Descubren los avances de la física moderna.

EDITORIAL SUSAETA

COLECCIÓN 101 COSAS QUE DEBERIAS SABER SOBRE

ANIMALES ACUATICOSY TIBURONES, SOBRE CABALLOS, SOBRE EGIPTO, SOBRE TRENES.... DE 7 A 10 AÑOS

Colección compuesta por 16 volúmenes a todo color, en el que en cada uno de ellos se incluyen las 101 cosas más relevantes del título de dicho volumen de una manera clara, concisa y sobre todo sencilla para que a la vez que se divierten aprendan muy fácilmente. 101 Cosas que debes saber sobre: -Animales. - Piratas. -Circuitos de carreras. -Caballos. -Trenes. -Castillos medievales. -Terror. -Cuerpo humano. -Egipto. - Barcos y puertos. - Animales acuáticos y tiburones - Dinosaurios -Guerreros. -Magos y seres mitológicos -Futbol. -Aviones.

ED BRUÑO

COLECCIÓN PARA SABER MÁS. Violeta Monreal (De 6 a 10 años)

16 INVENTOS MUY MUY IMPORTANTES

16 PINTORES MUY MUY IMPORTANTES

16 MÚSICOS MUY MUY IMPORTANTES

16 MUJERES MUY MUY IMPORTANTES

16 ESCRITORES MUY MUY IMPORTANTES

16 CIUDADES MUY MUY IMPORTANTES

COLECCIONES EDICIONES MOLINO

La colección "Horribles" es una colección multidisciplinar que abarca una gran parte de todos los aspectos del conocimiento desde la historia hasta la ciencia pasando por el arte y la geografía.

→ Colección "**Esa horrible Ciencia**" Deary Terry. Consta de más de 22 libros. (De 9-10 a 13 años). Esta misma colección, dispone de otros libros, a partir de 13 años.

Esa caótica química. Esa deslumbrante luz. Esa horrible verdad sobre el tiempo. Esa prodigiosa energía. Esa repelente naturaleza. Esa repugnante digestión. Esas endiabladas mates. Esas mortíferas enfermedades. Esas perversas plantas. Esos asquerosos bichos Nick, Arnold

Esa inmensa galaxia. Esa condenada mala suerte. kjarntan Poskitt

→ Colección "**Esa horrible Historia**" Consta de 8 libros. (De 9-10 a 13 años).

Esa espantosa primera guerra mundial. Esa salvaje edad de piedra. Esos ruidosos de revolucionarios. Esos siniestros castillos y sus nobles caballeros. Esos degolladores celtas. Esos temibles aztecas. Esos asombrosos egipcios. Esos supergeniales griegos. Deary, Terry

La historia de las cosas. De la edad de piedra a la edad moderna en 10 despleables.

La sensacional historia del mundo. Layton Neal. Editorial Molino. (De 9 a 12 años)

Al principio de todo, los humanos no tenían "cosas", pero al hacer un recorrido a través de las civilizaciones, la agricultura, los inventos, la electricidad, el vapor, la informática, y la actualidad en general, nos damos cuenta de cómo ha cambiado la vida de los seres humanos en todos estos años. El autor recrea algunas de las ideas, los inventos y los descubrimientos que la humanidad ha ingeniado para procurar que el mundo sea un lugar más "habitabile" para las personas.

Hace muchos, muchos años, no había nada. Ni espacio, ni tiempo, ni planetas, ni gente, ni tú, ni yo, nada de nada, hasta que...

COLECCIONES EDICIONES ROMPECABEZAS

→ [Sabelotod@s](#) (A partir de los 8-9 años). Ofrece la oportunidad de embarcarse a los niñ@s de esas edades en el conocimiento de la vida de científicos y personajes famosos. Consta de más de 40 títulos.

Dumas el mosquetero. Gayol, José Ángel
Hemingway el cazador de historias. Rambert, Javier
Garcilaso la pluma y la espada. Espejo Trenas, Antonio.
Fidias y el Partenón, Salesas Florenci
Cesar Vallejo, el poeta de los pobres. Paz, Mateo de
Faraday el eléctrico. Gil Casanova, Sara
Machado el caminante. Vilardell Balasch, Víctor
Sócrates el buen ciudadano. Solana Mateos, Iván
Isabel la Católica. Hernando Polo, Cristina.

Sabelotodos Con actividades. (A partir de 10 años)

→ **Terriblemente famosos** (A partir de los 10 años). Así como terriblemente divertidos, terriblemente absorbentes.

Albert Einstein y su explosivo universo. Los científicos y sus locos experimentos. Los inventores y sus brillantes ideas. Dr. Mike Goldsmith.

Isaac Newton y su manzana. Kjartan Poskitt

Alejandro Magno y su gran fama. Phil Robins.

Shakespeare y sus tragedias. Andrew Donkin.

COLECCIONES EDITORIAL SM

→ Colección **Mi mundo**. La colección Mi Mundo está formada por 32 libros interactivos que permiten a los niños aprender y descubrir nuevas cosas. (A partir de 6 años). (Ejemplo: **Los dinosaurios, En qué planeta vives, Experimentos con aire., con plantas, con sombras, Universo 3d...**)

→ Colección **Mundo clic**. Descubre el mundo con tu ordenador. Se compone de una serie de títulos para niños entre **ocho y trece años**, que apoyados por un CD-ROM y un libro permiten trabajar de forma amena e interactiva diversos temas relacionados con el conocimiento del medio. Todos ellos aportan información básica sobre el tema, además de juegos, concursos, actividades y puzzles, así como un test para valorar lo aprendido y un vocabulario con explicación de las palabras clave.

Ejemplos: Los dinosaurios mundo clic+cd, Los volcanes, El sistema solar, La selva, El cuerpo humano, los reptiles...

→ Colección **c@rtas_con_ingenio**. (A partir de 9 años)

Por ejemplo: Diario del cuerpo humano del Dr. Genio. **De vva**

→ Colección **Enciclopeque**. (A partir de 5 años).

La gran enciclopedia para los pequeños curiosos, sobre dinosaurios, animales del bosque, animales marinos, el frío y el calor...

→ Colección **Inventivos**. Inventos de alta tecnología. A la conquista del mundo. El futuro en tu mano. Gerry Bailey (Entre 8 y 13 años)

Invita a la reflexión y contribuye al desarrollo de la agilidad mental y la lógica de los niños, descubriendo el por qué de varios inventos cotidianos.

→ Colección **Para que te enteres. ¡Va en serio! 46 Respuestas sensatas a preguntas absurdas**. Santiago Sánchez. (De 9 a 12 años)

Es una macedonia de preguntas intrigantes, alucinantes y desconcertantes. Deja que el resto de la humanidad se siga comiendo el coco. ¡Tú tendrás las respuestas al alcance de la mano!

→ **Por dentro y por fuera. Curiosidades del cuerpo humano.** MacDonald, Guy.
(De 9 a 12 años)

Se encuentran un sinfín de datos sobre el cuerpo humano Varios autores

Enciclopedias infantiles: Mi primer Larousse. Ediciones Larousse. (A partir de 6 años)

Obra ilustrada para familiarizar a los más pequeños con los libros de consulta. Esta enciclopedia ilustrada agrupa sus contenidos en 9 apartados: el cuerpo, la ciudad, los transportes, la naturaleza, el tiempo, los animales, las plantas, la Tierra, el Universo.

Otros títulos " Mi primer Atlas " y " Mi primer Diccionario ", Mi primer Larousse de Ciencias, de Cómo se hace, de historia...forma parte de una colección indispensable para los pequeños más curiosos, a la que se añade la recopilación "Cuentos para ir a dormir"

Colecciones Larousse. Editorial Larousse. (A partir de 8 años). **Egipto. Animales del mundo. Insectos y arañas. El cuerpo humano. Volcanes y terremotos. Mamíferos prehistóricos. El Universo** (de 5 a 8 años)

Los porqués de entre 8 y 16 años. Paul Martín, Aulas, F. **Los porqués de a astronomía, de la ciencia, de la salud, de cada cosa.**

Las respuestas locas del Doctor Quenó para ver el mundo de forma diferente. Las respuestas exactas del Doctor Quesí para crecer sabiendo.

Tu primer diccionario temático. Ediciones: Vox. (A partir de 6 años)

Un libro para descubrir los secretos de las palabras. Ayuda a precisar el sentido de las palabras que los niños oyen y utilizan a diario, sin conocer muchas veces su significado real. Con Tu Primer Diccionario VOX aprender y enriquecer el vocabulario se convierte en un juego divertido.

Editorial Usborne. Esta editorial ofrece a través de su página www.usborne.com o www.usborne-quicklinks.com/es , enlaces/links de internet para cada uno de los libros (seleccionando el libro e introduciendo la página del mismo). VV.AA. (En general de 9 a 12 años)

Colección **Leyendo aprendo.** *Edad:* a partir de 5 años.

Colección **Mis primeras enciclopedias.** *Edad:* a partir de 8 años.

Colección **La historia de....** *Edad:* a partir de 9 años.

Colección **Maravillas y misterios.** *Edad:* a partir de los 9-10 años.

Colección **Descubre y explora.** *Edad:* a partir de 9-10 años.

Colección **Libros de consulta**. *Edad*: a partir de 10 años.

Por ejemplo: El mundo prehistórico, es un exhaustivo recorrido por el mundo que habitaron los dinosaurios, explorando los mares prehistóricos y siguiendo la evolución de los primeros seres humanos. A través de excelentes ilustraciones el volumen muestra los orígenes del universo, la aparición de los primeros peces, el dominio de los reptiles prehistóricos y el descubrimiento del fuego.

De juego en juego. Madelaine Deny. (Entre 8 y 16 años)

Juegos de mesa: contiene 8 tableros diferentes con 8 juegos de mesa originales, una ruleta-dado y varias fichas.

Todo lo que necesitas saber. Varios autores. (A partir de 6 años)

Enciclopedia perfecta para los más curiosos. Está organizada en las siguientes áreas de interés: Nuestro planeta. Las plantas. Los animales. Los dinosaurios. Personas y lugares. Las personas durante historia. El cuerpo humano. La ciencia. El espacio. Las máquinas. Tiene explicaciones de texto claras, ampliación de vocabulario sobre cada tema, curiosidades y datos sorprendentes, ilustraciones que ayudan a entender los conceptos, propuestas de actividades para poner en práctica lo aprendido.

El Espacio. Los exploradores de National Geographic. De VV.AA. Editorial National Geographic. (De 9 a 12 años)

Ediciones Espasa Calpe

→ **Pequeña Historia de España**. Fernández Álvarez, Manuel. Espasa Calpe. (de 9 a 12 años)

El libro ofrece un recorrido por la historia de España, desde la Prehistoria a nuestros días, presentada y narrada como si fuera un cuento o un relato de aventuras.

→ **Mi primer libro de la Prehistoria**. Arsuaga, Juan Luis. Ed. (A partir de 9 años)

Una leyenda, aunque todo lo que se cuenta sea cierto, pues ningún narrador habría sido capaz de imaginar las cosas que realmente les ocurrieron a nuestros antepasados.

→ **Pequeña historia del mundo**. García de Cortazar, Fernando.

Acercamiento a la historia del mundo a través de los ojos de un niño que, guiado por grandes figuras históricas como Heródoto, asiste fascinado al devenir de la civilización humana desde sus inicios hasta nuestros días.

Mi primera historia de España. Varios autores. Ed. Molino. (A partir de 9 años)

Desde la edad de piedra hasta nuestros días. A través de las láminas que representan cada una de las épocas más significativas, en una ciudad diferente carismática en la época tratada con una especial atención el entorno, las costumbres, el vestido, las relaciones...El pequeño lector podrá observar la evolución de los habitantes que han ido poblando el territorio español a lo largo de su historia.

Una Universidad para los niños. Utrich Janssen Editorial Crítica. (De 9 a 12 años)

¿Por qué los seres humanos no deben clonarse? ¿Por qué las estatuas griegas están desnudas? ¿Por qué soñamos? ¿Por qué podemos oír? ¿Por qué los adultos tienen más obligaciones que los niños? ¿Por qué crecen las plantas? ¿Por qué yo soy yo? ¿Por qué las estrellas no se caen de los cielos?

¿Tienen los animales que lavarse los dientes? Wiesner/Muller/Mattei. Editorial Edaf. (De 9 a 12 años)

¿Son parientes el murciélago y el ratón? Son cincuenta y dos las preguntas, pero al final del libro hay un índice, en el que se ve que son más de doscientos cincuenta los animales de los que se habla

ÁREA DE DESARROLLO SOCIAL

Puedo 2. Programas de orientación educativa para alumnos de altas capacidades o superdotados. Maite Garnica Betrán. CEPE

Dinámicas y Actividades Para Sentir y Pensar. Programa de Inteligencia Emocional para niños y niñas de 3 a 5 años. Para niños de 6 a 8 años. Moreno, Ana (et al.). Ediciones SM

Un programa para ayudar a profesores y profesoras a educar las emociones desde las primeras edades. Cuentos dinámicas, actividades y fotocopiables para que niños y niñas desarrollen sus capacidades personales y sociales.

1. Autoconocimiento 2 Autonomía, 3 Autoestima 4 comunicación 5 Habilidades sociales
6 Escucha 7 Solución de conflictos 8 pensamiento positivo 9 Asertividad

Cuadernillos de Sentir y Pensar de 1º a 6º Educación Primaria. Ediciones SM

Las habilidades sociales en el aula. Juan Vaello Orts. Santillana

<http://iessecundaria.files.wordpress.com/2008/10/habilidades-sociales-en-el-aula.pdf>

En esta página se puede ver el libro. Es para secundaria pero se pueden tomar muchas ideas para trabajar las habilidades sociales en primaria.

Ser, convivir y pensar. Acción Tutorial en Educación Primaria de 1º a 6º.
Marrodán Gironés. M^a J. Editorial: ICCE

La colección Ser, convivir y pensar desarrolla un programa de tutoría a través de las tres áreas de contenidos: Ser persona, Convivir y Pensar. Selección de fichas pensadas para hacer en 30 minutos, en el aula o en casa. Al final del libro, hay una Guía para el profesor donde se dan a conocer la teoría de este programa de tutoría y la última página del libro se dedica a unas Pautas educativas para las familias.

Colección: Superpreguntas. Brenifier, Oscar. Editorial: Edebé. (A partir de 7 años).

Propone una primera iniciación al pensamiento para todos los niños y niñas que se hacen preguntas importantes sobre ellos mismos, sobre la vida, sobre el mundo., el bien y el mal, que son la belleza, y el arte. La colección intenta ayudarles a juzgar por sí mismos y a reflexionar como puedan adquirir su propio criterio. Cada uno de los libros de la colección, está compuesto de seis grandes preguntas que funcionan a modo de capítulos específicos. A cada gran pregunta, se le ofrece normalmente cinco posibles respuestas, con tres preguntas a su vez que cuestionan la validez de cada una de esas respuestas. 100 PREGUNTAS A DEBATIR. La colección SUPERPREGUNTAS son libros que fuerzan el diálogo, y desencadenan la reflexión.

Cómo promover la convivencia: Programa de asertividad y habilidades sociales (PAHS). Monjas Casares, M^a Inés. Editorial CEPE. (Infantil, primaria y secundaria)

Este programa se propone enseñar actitudes, valores, cogniciones, emociones y comportamientos que ayuden a convivir, de forma eficaz y satisfactoria, a niños y adolescentes a través de diez habilidades sociales referidas a comunicación, asertividad, emociones, interacciones sociales positivas e interacciones difíciles.

Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS). Monjas Casares, M^a Inés. Editorial CEPE. (Niños y adolescentes)

El programa está destinado a promover la competencia interpersonal en la infancia y adolescencia.

Relacionarnos bien. Programas de Competencia Social para niños y niñas de 4 a 12 años. Manuel Segura, Margarita Arcas. Narcea

Actividades: juegos de atención, autorregulación por preguntas mágicas, los detalles son importantes, aprender a escuchar, alfabetismo emocional, autocontrol, causas de las emociones...

Programa Juego. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4-6, de 6-8, de 8-10, de 10-12 años. Maite Garaigordobil Landazábal. Ed. Pirámide.

Siendo inteligentes con las emociones/1 S.I.C.L.E. Vallés Arándiga, Antonio. Editorial Promolibro Valencia.

Desarrollo de habilidades emocionales que permita a los alumnos enfrentarse a las dificultades de la vida diaria que se dan en el ámbito escolar.

Programa para el desarrollo de la inteligencia emocional III. Método EOS. Vallés Arándiga, Antonio.

Programa de desarrollo emocional 2. Salvador Granados, Margarita. Ediciones Aljibe

Recoge actividades diseñadas para que el alumno/a trabaje individualmente aspectos tan importantes en la construcción de su propia persona como son los relacionados con la esfera personal, social y ética.

Actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional. Editorial Parramón. GRO. Grup de Recerca en Orientació Psicopedagogi Ed. Parramón. Dirigido a educadores y padres, de niños entre los 8 y los 12 años de edad.

Trabaja cinco bloques de competencias emocionales, uno por capítulo: Conciencia emocional, Regulación emocional, Autonomía emocional, Habilidades socio-emocionales y Habilidades para la vida y el bienestar emocional. Dirigido a educadores y padres, de niños entre los 8 y los 12 años de edad.

Inteligencia emocional infantil y juvenil. Linda Lantieri (Con introducción y prácticas guiadas por Daniel Goleman) Aguilar

Recoge orientaciones y ejercicios sobre cómo relajar el cuerpo y concentrar la mente de 5 a 12 años.

Educación emocional. Rafael Bizquerra coordi. Editorial Cegal. (De 6 a 12 años)

Incluye actividades y ejercicios para el desarrollo de competencias emocionales, dirigidas a la educación infantil, primaria, secundaria y familias. Se tratan temas como: miedo, ansiedad y estrés; regulación de la ira para la prevención de la violencia; la tristeza; inspirar la felicidad, etc. Hay un capítulo sobre música, emoción y motivación Hay un capítulo sobre música, emoción y motivación

Habilidades sociales 1. Álvarez Hernández, Joaquín. Ediciones Aljibe. (1º, 2º y 3º de E. Primaria)

Dirigido a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan mantener relaciones con el grupo, desarrollar conductas que le permitan establecer relaciones afectivas y enseñar conductas que permitan tomar iniciativas y establecer relaciones asertivas.

Qué puedo hacer cuándo... Huebner, Dawn. TEA ediciones. (De 5-6 a 12 años)

Refunfuño demasiado. Estallo por cualquier cosa. Me preocupo demasiado. Me obsesiono demasiado. Me da miedo irme a la cama. Qué puedo hacer para vencer mis manías.

Son una colección de guías infantiles para ayudar a los niños a superar, con la ayuda de sus padres, distintos tipos de problemas psicológicos (ansiedad, negativismo, ira, terrores nocturnos, manías) por medio del aprendizaje de técnicas cognitivo-conductuales.

Desarrolla tu inteligencia emocional. Pablo Fernández Berrocal, Natalia Ramos Díaz. Kairós

Actividades, ejercicios que dan ideas, habría que adaptarlos.

- Atención y percepción de nuestras emociones
- Regular nuestras emociones
- Percepción emocional interpersonal
- Comprender a los demás
- Regular las emociones de los demás.

Cuentos para sentir. Educar los sentimientos. Begoña Ibarrola. Editorial SM.

Una recopilación de cuentos para que el niño pueda desarrollar su pensamiento emocional. Este libro es una recopilación de cuentos que pretenden guiar al niño a través del mundo de las emociones y los sentimientos. Los cuentos están clasificados por los diferentes sentimientos en torno a los cuales gira la historia (alegría, tristeza, miedo...) y están contadas de forma sencilla para que los padres o maestros puedan transmitirlos fácilmente a los niños.

El primer volumen de Cuentos para sentir quería contribuir a una educación emocional del niño, el segundo nace con la misma intención, pero abordando diferentes emociones y sentimientos que ayudan a interiorizar algunos valores universales. En el mundo del niño, lo emocional prima sobre lo intelectual, lo mágico sobre lo real, y así aprende lo necesario para su travesía a lo largo de los años, aprende sintiendo y comprendiéndolo todo desde su afectividad.

Cuentos para descubrir las inteligencias. Begoña Ibarrola. Editorial SM. Para padres y maestros. De 5 a 8 años. (Se puede a partir de 4)

En este libro hay cuentos y propuestas de actividades orientados a favorecer el desarrollo de cada una de estas inteligencias. Así, los niños disfrutarán de los cuentos y, cuando se sientan identificados con uno o más personajes, podrán descubrir sus talentos. Los personajes de los cuentos son niños que se divierten juntos y se enfrentan a problemas mientras aprenden a convivir y a respetar la diversidad.

Cuentos para educar niños felices. Begoña Ibarrola. Editorial SM. Para padres y maestros. De 5 a 8 años.

Como padres y adultos está en vuestras manos el adoptar una forma diferente de educar, orientada a promover un crecimiento sano, feliz y equilibrado; solo es cuestión de voluntad y conocimientos. Si quieres ayudar a tus hijos a realizar este importante aprendizaje, en este libro de cuentos vas a encontrar algunas pistas para llevar a cabo esta tarea gratificante para ambas partes. El libro se divide en 10 puntos que la autora considera fundamentales para educar niños felices: darles amor incondicional, desarrollar su autoestima, impulsar su autonomía, desarrollar la confianza en sí mismo, valorar su esfuerzo y constancia, vivir con honestidad y sinceridad, respetar su individualidad, saber aplicar límites y normas, aportarle seguridad y educarle en paz y tranquilidad. Cada apartado contiene una explicación sobre el punto que se está tratando, dos cuentos relacionados con él y una ficha para que los padres puedan trabajarla con sus hijos.

Cuentos para aprender a convivir. Begoña Ibarrola. Editorial SM. Para padres y maestros. De 5 a 8 años.

Los valores sociales y morales son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con los demás. Si quieres ayudar a tus hijos a desarrollarlos, en este libro de la psicóloga Begoña Ibarrola vas a encontrar 20 cuentos en torno a 10 valores, y propuestas de actividades con pautas muy sencillas para trabajar cada uno de ellos. Los niños disfrutarán de los cuentos cuyos personajes son los animales de la selva y un niño guaraní que se ha perdido en ella. Juntos se enfrentan a problemas mientras aprenden a convivir y a respetar la diversidad.

Educación socioemocional en la etapa de primaria. Carpena, A. (2003). Barcelona, Octaedro.

Autoestima, gestión de emociones y sentimientos, empatía y resolución de conflictos

PROGRAMA OLIMPO (PNSD) Destinatarios: 6- 12 años. Enmarcada en prevención universal de drogodependencias.

HYGIEA: Hábitos saludables (higiene, alimentación y ocio) 3º.

ATENEA: Habilidades Sociales 4º.

ULISES: Aprendizaje y desarrollo de autocontrol emocional.5º.

HÉRCULES: Toma de decisiones y solución de problemas 6º.

ZEUS: Dirigido a padres

Sentir y pensar de LÓPEZ CASSA, ÉLIA (Primaria.) ed. SM

Programa de actividades para desarrollar la educación emocional en la escuela. Incluye Guía para las familias.

9 ideas claves. El aprendizaje cooperativo. Pere Pujolás Maset. Ed. Graó

El semáforo de los problemas de Universidad de Santiago de Compostela

Programa de entrenamiento en habilidades de solución de problemas con el que se trata de dotar a los menores de entre 6 y 12 años de estrategias eficaces de solución de conflictos interpersonales.

COMPONENTES	TEMAS
INTRODUCCIÓN	Creación de clima grupal y establecimiento de normas
LA TORTUGA	Entrenamiento en autocontrol
EL SEMÁFORO	Concepto de problema interpersonal
RELAJACIÓN	Entrenamiento en relajación
CONTROL EMOCIONAL	Identificación de sentimientos, empatía
EL CARACOL	Resolución de problemas interpersonales
HABILIDADES SOCIALES	Hacer amigos, pedir ayuda, evitar malentendidos, defender los derechos